Komputer i bezpieczna praca – utrwalenie

karta 3/6

Zadania o wyższym poziomie trudności

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: przeczytaj całe polecenie. W zadaniach 3 i 4 odpowiadaj pełnymi zdaniami.

1 **Zaproponuj układ folderów do przechowywania prac szkolnych z trzech przedmiotów. Zapisz nazwy folderów i przykładowych plików.** ___ / 3 pkt

2 **Plik zdjecie_liscia.png leży w folderze Przyroda. Folder Przyroda jest w folderze Szkoła, a folder Szkoła jest na dysku D: w tym komputerze. Zapisz te cztery elementy (Przyroda, dysk D:, zdjecie_liscia.png, Szkoła) w kolejności od dysku do pliku.** ___ / 2 pkt

3 **Wyjaśnij różnicę między pamięcią RAM a dyskiem.** ___ / 2 pkt

4 **Podaj dwa sposoby oszczędzania energii w pracowni komputerowej.** ___ / 2 pkt

5 **Ola skopiowała zdanie z jednego dokumentu. Którego skrótu użyje, aby wstawić je w drugim dokumencie?** ___ / 1 pkt

A. Ctrl + Z **B.** Ctrl + S **C.** Ctrl + P **D.** Ctrl + V

PIERWSZA ŁAWKA

Grafika komputerowa – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Pamiętaj: w odpowiedzi podawaj numer kroku z instrukcji.

1 **Przeczytaj instrukcję i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Bałwan w edytorze grafiki – instrukcja

1. Narysuj trzy koła jedno nad drugim (od największego na dole do najmniejszego na górze).
2. Wypełnij koła kolorem białym, a tło – jasnoniebieskim.
3. Dorysuj czarne oczy i guziki.
4. Narysuj pomarańczowy nos-marchewkę.
5. Dodaj napis „Zima!”.
6. Zapisz obraz jako balwan.png w folderze Grafika, a kopię wyślij na dysk w chmurze.

Instrukcja przygotowana do zadania

1.1 **Jak narysujesz idealne koła w kroku 1?** ___ / 1 pkt

1.2 **Jakich narzędzi użyjesz w krokach 2, 3 i 5?** ___ / 3 pkt

1.3 **Gdzie zapiszesz obraz w kroku 6? Po co kopia w chmurze?** ___ / 1 pkt

2 **Chcesz dodać do kartki z bałwanem zdjęcie choinki znalezione w internecie. Co musisz sprawdzić i co napiszesz pod zdjęciem?** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Edytor tekstu – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: przeczytaj notatkę dwa razy – najpierw w całości, potem zdanie po zdaniu.

1 **Przeczytaj notatkę Kuby i wykonaj zadania.** ___ / 7 pkt

Notatka Kuby (przed poprawkami)

moje zwierze. mam psa ktory nazywa sie reksio .reksio lubi biegac po parku i aportowac patyki.najbardziej lubi kielbase

Notatka przygotowana do zadania (z błędami)

1.1 **Wypisz trzy rodzaje błędów w zapisie.** ___ / 3 pkt

1.2 **Zapisz notatkę poprawnie.** ___ / 3 pkt

1.3 **Jakimi klawiszami Kuba napisze litery „ę” i „ł”?** ___ / 1 pkt

2 **Zaproponuj formatowanie tytułu notatki Kuby.** ___ / 1 pkt

3 **Kuba chce dopisać trzy ulubione zabawy Reksia jedną pod drugą. Jaką listę wybierze i jak ją wstawi?** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Programowanie w Scratchu – w praktyce

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 6 pkt

Pamiętaj: liczbę kroków policz jednym działaniem, a nie po jednym kroku.

1 **Przeanalizuj program i wykonaj zadania.** ___ / 4 pkt

Program do sprawdzenia

kiedy kliknięto zieloną flagę; idź do x: -150 y: -100; ustaw kierunek na 90 (w prawo); przyłóż pisak; powtórz 4 razy [obróć w lewo o 90 stopni; przesuń o 40 kroków; obróć w prawo o 90 stopni; przesuń o 40 kroków]; podnieś pisak

1.1 **Opisz, co narysuje duszek.** ___ / 2 pkt

1.2 **Ile kroków łącznie przejdzie duszek z przyłożonym pisakiem?** ___ / 1 pkt

1.3 **Co zmienić w programie, aby duszek narysował 6 takich samych części zamiast 4?** ___ / 1 pkt

2 **Wymyśl własny rysunek. Zapisz program z pętlą, który go narysuje, i napisz jednym zdaniem, co powstanie.** ___ / 2 pkt

Internet i bezpieczeństwo w sieci – w praktyce

karta 4/6

Historyjka, tekst lub sytuacja z życia

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 10 pkt

Pamiętaj: obcy w grze może udawać kogoś innego – nie wiesz, kim naprawdę jest.

1 **Przeczytaj rozmowę i wykonaj zadania.** ___ / 6 pkt

Czat w grze

Nieznajomy: Hej! Jesteś super graczem! Ile masz lat? W której szkole się uczysz?
Tomek: Mam 10 lat.
Nieznajomy: Dam ci 1000 diamentów w grze. Podaj tylko login i hasło. I nie mów rodzicom, to nasza tajemnica!

Rozmowa wymyślona na potrzeby zadania

1.1 **Wskaż trzy sygnały ostrzegawcze w rozmowie.** ___ / 3 pkt

1.2 **Co powinien zrobić Tomek?** ___ / 2 pkt

1.3 **Jaką informację o sobie Tomek już zdradził? Czy było to bezpieczne?** ___ / 1 pkt

2 **Regulamin gry, w którą gra Tomek, mówi, że konto mogą założyć osoby od 13 lat. Tomek ma 10 lat i założył konto, podając fałszywy wiek. Wyjaśnij, dlaczego to błąd.** ___ / 2 pkt

3 **Podaj dwa ustawienia w grze lub aplikacji, które chronią prywatność dziecka.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Algorytmy wokół nas – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Pamiętaj: gotowy algorytm przeczytaj jeszcze raz tak, jak przeczytałby go robot, który nic nie zgaduje.

1 **Przeanalizuj algorytm zapisany słownie i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Algorytm „Zgadnij liczbę”

1. Komputer losuje liczbę od 1 do 20. 2. Gracz podaje liczbę. 3. Jeżeli liczba jest równa wylosowanej – wypisz „Brawo!” i zakończ. 4. Jeżeli jest mniejsza – wypisz „Za mało”, a jeżeli większa – „Za dużo”. 5. Wróć do kroku 2.

Algorytm własny

1.1 **Wskaż w algorytmie warunek i powtarzanie.** ___ / 2 pkt

1.2 **Wylosowano 14. Gracz podaje kolejno 10, 17, 14. Co wypisze komputer?** ___ / 2 pkt

1.3 **Jaką strategię zgadywania warto wybrać, aby odgadnąć liczbę jak najszybciej?** ___ / 1 pkt

2 **Zapisz kroki 2–5 algorytmu „Zgadnij liczbę” jako listę kroków tak, aby w każdym kroku było tylko jedno polecenie albo jeden warunek.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Scratch – zmienne i warunki – w praktyce

karta 4/6

Tekst, źródło lub sytuacja z życia

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 8 pkt

Pamiętaj: po każdej zmianie w skrypcie uruchom grę i sprawdź, czy działa tak, jak chcesz.

1 **Przeanalizuj skrypt i wykonaj zadania.** ___ / 6 pkt

Skrypt duszka „Piłka”

Na dole sceny, pod paletką, narysowano w tle czerwoną linię.
kiedy kliknięto flagę → ustaw odbicia na 0 → idź do x: 0 y: 100 → ustaw kierunek na 150 → zawsze [przesuń o 8 kroków; jeżeli dotyka koloru [czerwony]? to (powiedz „Koniec gry!”; zatrzymaj wszystko); jeżeli na brzegu, odbij się; jeżeli dotyka [Paletka]? to (zmień odbicia o 1; ustaw kierunek na (180 – kierunek))]

Skrypt własny

1.1 **Jaką rolę pełni zmienna „odbicia”?** ___ / 1 pkt

1.2 **Kiedy gra się kończy?** ___ / 1 pkt

1.3 **Co się stanie, jeśli usuniemy z pętli bloczek „jeżeli dotyka koloru [czerwony]? to …”?** ___ / 2 pkt

1.4 **Zaproponuj zmianę, dzięki której gra będzie coraz trudniejsza.** ___ / 2 pkt

2 **Dodaj do gry zmienną „rekord” – opisz, kiedy i jak ją zmieniać.** ___ / 2 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

Edytor tekstu – tabele, listy i grafika – najważniejsze wiadomości

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka

karta 1/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 7 pkt

Przypomnij sobie

- **Lista numerowana** (1., 2., 3.) – gdy liczy się kolejność, np. kroki przepisu. **Lista punktowana** (•) – gdy kolejność nie ma znaczenia, np. lista zakupów.
- **Tabela** ma **wiersze** (poziomo) i **kolumny** (pionowo). Jedno pole tabeli to **komórka**. Połączenie kilku komórek w jedną to **scalanie komórek**.
- Do tekstu można wstawić **obraz**, **kształt** (prostokąt, strzałkę, dymek) i **pole tekstowe** – napis w ramce, który można przesuwać po stronie.
- **Zawijanie tekstu** ustala, jak obraz leży względem tekstu: w linii z tekstem (w Wordzie: „Równo z tekstem" – obraz stoi w wierszu jak duża litera), tekst opływa obraz albo obraz jest za tekstem.
- **Nagłówek** (góra strony) i **stopka** (dół strony) – to, co tam wpiszesz, powtarza się na każdej stronie, np. numer strony.
- Czerwone falowane podkreślenie oznacza wyraz, którego program nie zna. Może to być błąd, ale też imię albo nazwa miasta – decydujesz ty.

Co chcesz zrobić?	Microsoft Word	LibreOffice Writer
wstawić tabelę	karta Wstawianie → Tabela	menu Tabela → Wstaw tabelę
wstawić obraz, kształt, pole tekstowe	karta Wstawianie	menu Wstaw
zrobić listę	karta Narzędzia główne → Punktory albo Numerowanie	przyciski list na pasku albo menu Format → Punktory i numeracja
dodać nagłówek lub stopkę	karta Wstawianie → Nagłówek / Stopka	menu Wstaw → Nagłówek i stopka

Edytor tekstu



ćwiczysz w Wordzie albo w LibreOffice Writerze



tabela w dokumencie tekstowym



zanim zaczniesz, zaplanuj, co ma być na stronie



najpierw kliknij tam, gdzie ma się pojawić nowy element

Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Jaką listę wybierzesz do przepisu na naleśniki?

Numerowaną – kroki trzeba wykonać po kolei.

Przykład 2. Tabela ma 3 kolumny i 4 wiersze. Ile ma komórek?

$3 \cdot 4 = 12$ komórek.

Grafika i obróbka zdjęć – najważniejsze wiadomości

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 11 pkt

Przypomnij sobie

- Narzędzia **edytora grafiki** (np. Paint, GIMP, Krita, LibreOffice Draw): ołówek i pędzel – rysowanie, gumka – wymazywanie, kształty, **wypełnienie kolorem** (wiaderko – zamalowuje zamknięty obszar), **próbnik koloru** (pipeta – pobiera kolor z obrazka), **tekst** – napis na obrazku. Ikony w różnych programach wyglądają trochę inaczej, ale działają podobnie.
- Obraz można **przekształcać**: obracać, odbijać jak w lustrze, zmieniać jego rozmiar, poprawiać jasność i **kadrować**, czyli przycinać. Wrażliwy fragment (np. adres) można zasłonić albo wykadrować.
- **Grafika rastrowa** składa się z **pikseli** – maleńkich kwadracików w jednym kolorze (np. zdjęcia); po dużym powiększeniu widać „schodki". **Grafika wektorowa** składa się z figur (linii, kół) – można ją powiększać bez utraty ostrości (np. logo, ikony). Formaty: JPG – zdjęcia, PNG – grafika, także z przezroczystym tłem, GIF – proste animacje, SVG – grafika wektorowa.
- Zdjęcie innej osoby można pokazać w internecie albo w gazetce tylko za jej zgodą (gdy na zdjęciu jest dziecko – także za zgodą rodziców).

Edytor grafiki



Paint, GIMP, Krita, LibreOffice Draw to edytory grafiki



ikony w różnych programach wyglądają trochę inaczej



wymiary obrazu podajemy w pikselach: szerokość × wysokość



zmieniaj kopię zdjęcia – oryginał zostaje bez zmian

Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Wiaderko z farbą zalało całe tło, a nie tylko dach domku. Dlaczego?
Kontur dachu nie był zamknięty – kolor „wyciekł" przez szparę. Trzeba domknąć linię i wypełnić dach jeszcze raz.

Przykład 2. Obraz ma 800 × 600 pikseli. Ile to pikseli?
$800 \cdot 600 = 480\,000$ pikseli.

Prezentacje multimedialne – w praktyce

karta 4/6

Tekst, źródło lub sytuacja z życia

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 8 pkt

Pamiętaj: wypisując błędy z recenzji, przy każdym zaznacz, czego dotyczy: tekstu, zdjęcia, wyglądu slajdów czy wystąpienia.

1 **Przeczytaj uwagi nauczyciela i wykonaj zadania.** ___ / 7 pkt

Recenzja prezentacji Maksa

„Maks, temat »Wulkany« jest ciekawy. Na slajdzie 2 masz cały akapit tekstu. Na slajdzie 4 zdjęcie jest rozmazane i widać na nim kwadraciki. Każdy slajd ma inny kolor tła i inną czcionkę. Brakuje slajdu ze źródłami. Mówiłeś wyraźnie, ale czytałeś wszystko z ekranu.”

Tekst własny

1.1 **Wypisz cztery błędy Maksa.** ___ / 4 pkt

1.2 **Wyjaśnij, dlaczego zdjęcie stało się rozmazane.** ___ / 1 pkt

1.3 **Zaproponuj, jak Maks może poprawić slajd 2 i zdjęcie na slajdzie 4.** ___ / 2 pkt

2 **Zaproponuj Maksowi jeden sposób na wystąpienie bez czytania slajdów.** ___ / 1 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

Arkusz kalkulacyjny – podstawy – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia

karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 8 pkt

Pamiętaj: zanim wybierzesz wykres, zastanów się, co chcesz nim pokazać.

1 **Przeanalizuj arkusz i wykonaj zadania.** ___ / 6 pkt

Zbiórka makulatury – klasy szóste

	A	B	C	D
1	Klasa	Wrzesień (kg)	Październik (kg)	Razem
2	6a	45	60	=B2+C2
3	6b	38	52	?
4	6c	50	41	?
5	Suma	?	?	?

Dane przykładowe

1.1 **Jaka formuła powinna być w D3?** ___ / 1 pkt

1.2 **Zapisz formułę w B5 i podaj jej wynik.** ___ / 2 pkt

1.3 **Która klasa zebrała najwięcej makulatury łącznie we wrześniu i październiku? Ile kilogramów? Zapisz obliczenia.** ___ / 2 pkt

1.4 **Jaki wykres wybierzesz, aby porównać wyniki klas? Uzasadnij.** ___ / 1 pkt

2 **Opisz, jak wstawić wykres kolumnowy z danych A1:C4 i co na nim podpisać, żeby był czytelny.** ___ / 2 pkt

PIERWSZA ŁAWKA

Scratch – gry i symulacje – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia



karta 4/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 6 pkt



Pamiętaj: projektując program, najpierw wypisz duszki i zmienne.

1 **Przeczytaj opis projektu i wykonaj zadania.** ___ / 5 pkt

Gra „Kosmiczny zbieracz”

Rakieta porusza się strzałkami w lewo i prawo na dole sceny. Z góry spadają gwiazdki (+1 punkt) i meteory (−1 życie). Gracz ma 3 życia. Co 10 punktów gwiazdki spadają szybciej. Gra kończy się, gdy życia = 0; wtedy pojawia się napis z wynikiem.

Opis własny

1.1 **Wypisz zmienne potrzebne w grze.** ___ / 2 pkt

1.2 **Zapisz warunek przyspieszania gwiazdek i wskaż, w którym miejscu programu go umieścić.** ___ / 2 pkt

1.3 **Które elementy warto zrobić jako klony? Uzasadnij.** ___ / 1 pkt

2 **Zaproponuj jedno ulepszenie gry.** ___ / 1 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Informatyka, klasy 4–8 – komplet 28 zestawów kart pracy

Podgląd pokazał 12 z 284 stron. Pełna wersja: 284 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Komputer i bezpieczna praca – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Edytor tekstu – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Kodowanie informacji – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Scratch – gry i symulacje – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Arkusz kalkulacyjny – funkcje i wykresy – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 7
- Algorytmy klasyczne – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 8
- Scratch – zmienne i warunki – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 5
- Analiza danych w arkuszu – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 8
- Informatyka w społeczeństwie – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 8
- Arkusz kalkulacyjny – podstawy – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Bazy danych – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 8
- Prezentacje multimedialne – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 5
- Python – pierwsze programy – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 7
- Dokumenty zaawansowane – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6
- Internet i bezpieczeństwo w sieci – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Systemy liczbowe i reprezentacja danych – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 7
- Grafika komputerowa – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 4
- Algorytmy wokół nas – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 5
- Python – funkcje i listy – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 8
- Internet, bezpieczeństwo i prawo – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 7
- Sieci komputerowe i chmura – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 6

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/informatyka-klasy-4-8-komplet